Kendô Kumiuchi 3 (versus Nitô)

Zum nunmehr dritten Mal während der letzten 8 Jahre haben wir uns entschlossen eine Filmreihe zum Thema Kendô Kumiuchi einzustellen. Dieses Thema ist wie gehabt im Internet praktisch nicht zu finden. Diesmal befassen wir uns mit Kumiuchi gegen Nitô (Seinitô und Gyakunitô).

Vorab nochmal zu den zwei gewöhnlichen Missverständnissen:

1. Ja, Kumiuchi waren auch Bestandteil des Vorkriegskendô, aber die von uns gezeigten Kumiuchi erheben ausdrücklich nicht den Anspruch authentisches Vorkriegskendô abzubilden, sondern sind von uns selbst vielmehr mit Blick auf eine Kombinierbarkeit mit modernem Kendô entwickelt worden.

2. Nein, die von uns gezeigten Kumiuchi sind im modernen Kendô der Zen Nihon Kendô Renmei durchweg illegal. Auch wir betreiben ZNKR Kendô. Die Kumiuchi sind nicht Teil unseres regelmäßigen Übens. Tatsachlich betreibt auch keiner von uns Nitô, was Nitôtreibenden wahrscheinlich auch aufgefallen ist. Die ZNKR empfiehlt jedem Kendôka aber neben Iaidô ausdrücklich auch die Beschäftigung mit (einer) alten Schwertschule. Dort finden sich regelmäßig Aspekte des Kumiuchi.

Wie schon bei den Kumiuchi 1 und 2 haben wir uns bei der Entwicklung der Kumiuchi 3 an bestimmte Regeln gehalten. Die wichtigste, daß Kumiuchi nicht willkürlich angewandt wird.

Die ZNKR hat konkrete Vorstellungen bezüglich eines Daitosu mit dem Shôtô. Der Shôtôarm soll getreckt sein und das eigene Daitô kontrolliert das Daitô des Gegners. Legen wir diesen Punkt sehr großzügig aus, kommen wir zum Kern der Kumiuchi gegen Nitô. Der Nitôtreibende hat zwei Shinai! Ist eines davon in der Lage das Shinai des Gegners zu binden (offensiv oder defensiv), ist die Bahn gleichzeitig frei für einen Angriff mit dem zweiten Shinai. Genau dieses Vermögen hat Nitô einen unfairen Ruf eingebracht. Persönlich würde ich die Auseinandersetzung Ittô gegen Nitô einfach dem Isshujiai zuordnen, den letztendlich handelt es sich um eine Auseinandersetzung unterschiedlich bewaffneter Kontrahenten. Auf dieser Basis bezeichnet schließlich auch niemand Ittô gegen Nagainata, Juken, Tanken usw. als unfair.

Wie dem auch sei, der Ittôtreibende hat ebenfalls zwei Hände, wenn auch nur ein Shinai. Ist das eigene Shinai gebunden, kann eine Hand vom Shinai gelöst werden. Mit dieser Hand kann sowohl dem freien Shinai des Nitôtreibenden entgegengewirkt werden, als auch das gebundene Shinai des Nitôtreibenden kontrolliert werden, was wiederum das eigene Shinai zur Handlung frei werden lässt.

Unsere Filme geben exemplarisch nur ein paar Möglichkeiten wieder.

Umgekehrt verhält es sich im Tsubazeriai. ZNKR verbietet dem Nitôtreibenden den Schlag mit dem Shôtô aus Tsubazeriai und schreibt darüber hinaus vor, das Shôtô zwischen den Daitô zu positionieren. Hier kann der Ittôtreibende beide Shinai gleichzeitig kontrollieren. Das ermöglicht dann einige der in Kumiuchi 2 gezeigten Aktionen. Wir zeigen exemplarisch nur jeweils eine gegen Seinitô und Gyakunitô.